

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI UNTUK
MENYAMPAIKAN PESAN DAKWAH PADA ANAK
(ANALISIS FILM ANIMASI NUSA DAN RARA)**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

INDAH WULANSARI
NIM. 211017038

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2021

ABSTRAK

Sari, Indah Wulan. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nussa dan Rara). Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing Dr. Anwar Mujahidin, M.A

Kata kunci: Efektivitas Komunikasi, Film Animasi, Pesan Dakwah.

Film sebagai media komunikasi memiliki peran yang cukup penting yaitu sebagai alat untuk menyalurkan pesan-pesan pada khalayak umum. Pesan tersebut dapat membawa dampak positif maupun negatif. Film animasi termasuk salah satu media audio visual yang bisa digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dakwah. Salah satu film animasi dalam negeri yang di dalamnya terdapat pesan dakwah adalah film animasi Nussa dan Rara. Pada setiap episode nya mengandung nilai-nilai Islami, memberikan nasihat dan juga motivasi. Sehingga film animasi tidak hanya sebagai hiburan namun juga bisa untuk menambah wawasan.

Dari paparan tersebut dapat dirumuskan masalah antara lain: *pertama*, bagaimana bentuk-bentuk strategi penyampaian dakwah dalam film Animasi Nussa dan Rara. *Kedua*, bagaimana pemahaman anak-anak terhadap pesan dakwah yang disampaikan film animasi Nussa dan Rara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan penelitian pada anak SD murid TPQ Miftahul Huda yang berada di Jl. Kawi No. 24, Hasanudin Nologaten Ponorogo, yang berjumlah 9 anak terdiri dari 2 anak kelas 2, 2 anak kelas 3, 1 anak kelas 4, 3 anak kelas 5 dan 1 anak kelas 6. Penelitian dilakukan dengan memberikan tayangan film kepada anak-anak. Film yang ditayangkan ada tiga episode, yakni episode belajar ikhlas, jangan bicara dan jangan boros.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : *Pertama* strategi penyampaian dakwah pada film animasi Nussa dan Rara itu terlihat dari dialog antara Nussa, Rara dan Umma. *Kedua* efektivitas penyampaian dakwah dengan menggunakan film animasi Nussa dan Rara dapat dilihat dari penampilan visualisasi animasi yang ditayangkan dan daya tampung atau IQ anak. Dari data yang diperoleh peneliti film animasi Nussa dan Rara tidak efektif pada anak kelas 2-4 SD karena mereka belum mampu memahami pesan yang disampaikan dan masih membutuhkan pertanyaan penghantar pemahaman, untuk memahaminya. Film Animasi Nussa dan Rara sudah efektif untuk anak SD kelas 5 dan 6, karena mereka mampu memahami pesan yang disampaikan tanpa adanya pertanyaan penghantar pemahaman.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Indah Wulansari

NIM : 211017038

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Menyampaikan Pesan
Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nussa dan Rara)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosyah.

Ponorogo, 14 September 2021

Mengetahui,

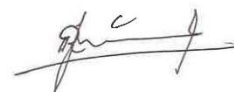
Kajur



Kayyis Fithri Ajhuri, M.A.
NIP. 198306072015031004

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. Anwar Mujahidin, M.A.
NIP. 197410032003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PONOROGO**

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

PENGESAHAN

Nama : Indah Wulansari
 NIM : 211017038
 Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Untuk
 Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film
 Animasi Nussa dan Rara).



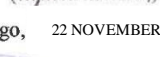
Sekripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosyah Fakultas Ushuluddin
 Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Selasa
 Tanggal : 28 September 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
 sarjana dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam (S.Sos) pada:


Hari : Senin,
 Tanggal : 22 - November - 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Kayyis Fithri Ajhuri, M.A. 
2. Penguji I : Asna Istya Marwantika, M.Kom.I 
3. Penguji II : Dr. Anwar Mujahidin, M.A. 

Ponorogo, 22 NOVEMBER 2021

Mengesahkan,
 Dekan


 Dr. Ahmad Munir, M.Ag.
 NIP. 196806161998031002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Wulansari

NIM : 211017038

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI


UNTUK MENYAMPAIKAN PESAN DAKWAH PADA ANAK

(ANALISIS FILM ANIMASI NUSA DAN RARA)

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh Dosen Pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 19 November 2021



Indah Wulansari
211017038

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indah Wulansari
NIM : 211017038
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul :Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Untuk
Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film
Animasi Nusa Dan Rara).

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa sekripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan sekripsi ini hasil jiplakan maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan saya.

Ponorogo 16 September 2021

Yang Membuat Pernyataan


Indah Wulansari
NIM. 211017038

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dakwah berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi media dakwah. Berawal dari media cetak seperti Koran, majalah, tabloid dan lain-lain, berkembang menjadi media elektronik (Online) seperti tv, radio, media sosial (Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Blog dan lain-lain). Tidak hanya berupa tulisan namun bisa pula dengan menggunakan film animasi kartun yang objek sasarannya utamanya adalah anak-anak namun tidak menutup kemungkinan untuk orang dewasa juga menyukainya. Film merupakan media komunikasi yang pengaruhnya dapat menjangkau seluruh segmen sosial. Film dapat memengaruhi penonton untuk ikut merasakan atau terbawa suasana dari apa yang dilihatnya dan juga mampu memengaruhi psikologi seseorang dan mampu mengikat penonton secara emosional. Film juga mampu digunakan sebagai media belajar.

Penggunaan media film sebagai media belajar atau sumber belajar, dapat membantu pendidik dan peserta didik menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik. Melalui penggunaan film diharapkan siswa mampu mengolah informasi yang ada dari sisi film tersebut dengan begitu siswa dapat menganalisis serta dapat

mengelompokkan data atau informasi mana saja yang sesuai dengan fakta dan realitas nya, tidak hanya itu saja siswa dapat mengembangkan proses berpikirnya, maka dari itu penggunaan media film dapat menjelaskan suatu proses dan menjelaskan suatu keterampilan dan semua siswa dapat belajar dari film tersebut sekaligus dapat mengembangkan kemampuan mengolah informasi siswa.¹

Film adalah media audio visual yang menceritakan tentang kisah tertentu. Undang-undang tentang perfilman menyebutkan bahwa film sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Mabruki menjelaskan bahwa film sebagai seni lakon (cerita) gambar hidup. Artinya film merepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tersebut secara utuh dan berstruktur. Pratista membagi film dalam tiga bagian yaitu (1) film documenter (2) film fiksi dan (3) film eksperimental. Sedangkan dari sisi durasi film dapat dibagi menjadi film pendek (short films) dan film panjang (length films).²

Film sebagai media komunikasi memiliki peran yang cukup penting yaitu sebagai alat untuk menyalurkan pesan-pesan pada khalayak umum. Pesan tersebut dapat membawa dampak positif maupun negative.

¹Lusiana Surya Widiani dkk, "Penerapan Media Film sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah," *Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, (Vol.7 No. 1, 2018), 126.

²Anisti, "Komunikasi Media Film Wonderful Life (Pengalaman Sineas tentang Menemukan Tema Film" *Jurnal Komunikasi*, (Vol.VIII No. 1, Maret 2017), 37.

Banyak orang yang menangkap pesan dari sebuah film itu dengan mudah, namun ada juga yang kesulitan untuk memahaminya. Banyak pesan-pesan yang disampaikan melalui film, salah satunya seperti pesan dakwah. Pesan dakwah yang terkandung dalam film mampu memberi wawasan pengetahuan terutama dalam bidang agama. Dengan film maka pelajaran yang disampaikan tidak hanya teori namun juga disertakan dengan praktik. Pesan-pesan yang disampaikan mampu mengajarkan kita pelajaran yang berharga yang nantinya bisa digunakan untuk kehidupan sehari-hari.

Salah satu film animasi dalam negeri adalah film animasi Nussa, film animasi dakwah yang dikemas dengan tujuan mengajarkan nilai-nilai Islam dan tidak membuat jenuh anak-anak, karena anak-anak biasanya lebih menyukai film animasi atau kartun. Pada film Nussa tidak hanya untuk hiburan namun banyak hal positif untuk ditiru oleh anak-anak khususnya yang memang masih cenderung meniru apa yang dilihat dan didengarnya. Selain itu, khusus di Indonesia banyak permintaan orang tua tentang film animasi dengan konten pendidikan terutama pendidikan moral Islam. Film Nussa dan Rara merupakan film animasi kartun anak-anak yang diperankan oleh dua anak kak beradik “Nussa” dan “Rara” di dalamnya banyak mengandung pesan dakwah. Dijelaskan di *Nussaofficial*, seri animasi Nussa akan membangun karakter dan moralitas anak-anak melalui cerita dan musik yang menyenangkan. Di sini juga orang tua dan anak-

anak akan menikmati petualangan dan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari yang tentunya dengan berasakan islam.³

Hal yang menarik dari film tersebut adalah animasi yang berperan menjadi Nusa dan Rara itu di buat dengan sangat lucu, dan imut, sehingga ketika menonton film tersebut membuat gemes penontonya, selain itu di setiap episodenya mengandung banyak pelajaran, nasihat serta motivasi, sehingga sangat baik film Nusa dan Rara bila ditonton oleh anak-anak. Selain itu disaat film berlangsung diiringi oleh dentungan musik yang sesuai dengan tema film, bila temanya sedih maka iringan lagunya mellow dan bila temanya semangat maka musiknya ber energik yang bersifat menghibur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk menganalisis pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara, maka peneliti mengambil judul **“Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa Dan Rara)”**.

³Abdul Hadi, "Mengenal Nussa,Animasi Indonesia di Trans TV Selama Ramadan," dalam <https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/mengenal-nussa-animasi-indonesia-di-trans-tv-selama-ramadan-eUbX>, (diakses 27 November 2020, jam 09:39).

B. Rumusan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan mengenai penelitian ini, maka perlu dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana Bentuk-bentuk strategi penyampaian pesan dakwah dalam Film Animasi Nusa dan Rara ?
2. Bagaimana pemahaman anak-anak terhadap pesan dakwah yang disampaikan oleh Film Animasi Nusa dan Rara ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Bentuk-bentuk pesan dakwah yang disampaikan melalui Film Animasi Nusa dan Rara.
2. Efektivitas pemahaman anak-anak terhadap pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh Film Animasi Nusa dan Rara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di era modern saat ini dan mampu menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pesan dakwah yang terkandung dalam sebuah film. Diharapkan bermanfaat juga untuk memberikan wawasan pengetahuan tentang

kominikasi penyiaran islam mengenai berdakwah dengan menggunakan media film animasi supaya dakwah yang disampaikan nantinya akan sesuai dengan sasaran dakwah. Selain itu juga untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat umum bahwa film animasi tidak hanya sekedar tontonan hiburan, tetapi juga mengandung nasihat dan juga pesan dakwah.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pedoman kepada khalayak umum, bahwa film bukan hanya sebagai hiburan semata, namun terdapat berbagai pesan yang disampaikan didalamnya. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai informasi dan pedoman dalam ilmu komunikasi khususnya mengenai analisis film animasi dengan metode penelitian kualitatif.

E. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini penulis melakukan telaah pustaka. Penulis melakukan telaah pustaka guna memastikan bahwa apakah ada judul atau tema yang sama dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelusuran penulis, terdapat skripsi yang meneliti tentang :
 Pertama, Jurnal yang disusun oleh Arief Rachman dan Ismi Nadiyahati dengan judul "Dakwah Melalui Film Animasi", Tahun 2018."⁴ Jurnal ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Dalam skripsi

⁴ Arief Rachman dan Ismi Nadiyahati, "Dakwah Melalui Film Animasi", Orasi Jurnal Dakwah dan Komunikasi, Vol. 9 No. 2, November 2018, 29, diakses pada 1 April 2021, jam 10:00.

tersebut peneliti ingin mengetahui pesan-pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi Syamil dan Dodo dengan judul "Sabar". Jurnal ini memiliki kesamaan dengan penulis, yaitu sama-sama ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi, dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, memiliki perbedaan dalam obyek yang diteliti, peneliti menggunakan obyek film animasi Nussa dan Rara sedangkan pada Jurnal di atas menggunakan obyek film animasi Syamil dan Dodo.

Kedua, skripsi yang disusun oleh Muhammad Iqbal Ridho Fadhil dengan judul "Pesan Dakwah dalam Animasi Film Omar dan Hana (Analisis Framing Robert Entman)", Tahun 2020."⁵ Skripsi ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Dalam skripsi tersebut peneliti ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi Omar dan Hana". Skripsi ini memiliki kesamaan dengan penulis, yaitu sama-sama ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi, dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, memiliki perbedaan dalam obyek yang diteliti, peneliti menggunakan obyek film animasi Nussa dan Rara sedangkan pada Skripsi di atas menggunakan obyek film animasi Omar dan Hana.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Wandura Sukandi dengan judul "Pesan Dakwah dalam film pendek Cinta Bagi Semesta Oleh Makker Muslim di Youtube tentang Islam dan Terorisme", Tahun

⁵ Muhammad Iqbal Ridho Fadhil, Skripsi : "Pesan Dakwah dalam Animasi Film Omar dan Hana (Analisis Framing Robert Entman)" (Lampung : UIN Lampung, 2020), 15, diakses pada 1 April 2021, jam 10:00.

2020.”⁶ Skripsi ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Dalam skripsi tersebut peneliti ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film film pendek Cinta Bagi Semesta”. Sekripsi ini memiliki kesamaan dengan penulis, yaitu sama-sama ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam filmi, dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, memiliki perbedaan dalam obyek yang diteliti, peneliti menggunakan obyek film animasi Nussa dan Rara sedangkan pada jurnal di atas menggunakan obyek film pendek Cinta Bagi Semesta.

Keempat, skripsi yang disusun oleh Faisal Hamid Azly dengan judul “Pesan Dakwah dalam Film Animasi Adit & Sopo Jarwo (*Studi Analisis Framing Teori Framing Robert Entman*).⁷ Skripsi tersebut termasuk jenis penelitian Kualitatif. Dalam skripsi tersebut peneliti ingin mengetahui pesan dakwah yang ada pada film animasi Adit & Sopo Jarwo. Sekripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penulis yaitu sama-sama ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi, dan juga menggunakan pendekatan Kualitatif. Namun juga memiliki perbedaan objek yang diteliti, skripsi di atas mengangkat tayangan Adit & Sopo Jarwo, sedangkan penulis

⁶ Wandra Sukandi, Skripsi “*Pesan Dakwah dalam film pendek Cinta Bagi Semesta Oleh Makker Muslim di Youtube tentang Islam dan Terorisme*”, (Mataram, Universitas Muhamadiyah Mataram 2020), 44, diakses pada 1 April 2021, jam 10:00.

⁷Faisal Hamid Azly, “*Pesan Dakwah dalam Film Animasi Adit & Sopo Jarwo (Studi Analisis Framing Teori Framing Robert Entman)*”, (<http://e-repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3410>, diakses pada 28 November 2020, Jam 09:43).

mengambil tayangan film animasi Nussa dan Rara episode Belajar Ikhlas.

Kelima, skripsi yang disusun oleh Zihni Ainul Haq dengan judul “Pesan Dakwah dalam Media Sosial Youtube Nussa Official-Nusaa: Cintai Mereka (Analisis Semiotika Roland Barthes),⁸ skripsi tersebut termasuk pendekatan kualitatif, Dalam skripsi tersebut peneliti ingin mengetahui pesan dakwah yang ada pada film animasi Nussa episode “Cintai Mereka”. Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penulis yaitu sama-sama meneliti pesan dakwah dalam film animasi Nussa dan Rara dan juga menggunakan pendekatan Kualitatif. Namun, memiliki pembedaan pada tema yang diambil, skripsi di atas mengambil tema “Cintai Mereka” sedangkan penulis mengambil tema Belajar Ikhlas.⁹

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui efektivitas penggunaan media film animasi untuk menyampaikan pesan dakwah pada anak berupa penelitian kualitatif. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dimana peneliti

⁸ Zihni Ainul Haq, “Pesan Dakwah dalam Media Sosial Youtube Nussa Official-Nusaa: Cintai Mereka (Analisis Semiotika Roland Barthes), 9 (Ponorogo: IAIN PONOROGO 2020, 2020).

⁹ Ahmad Rijali, “Analisis Data Kualitatif”, Jurnal Alhadharah, Vol. 17 No. 33, Januari-Juni 2018, 84, diakses pada tanggal 10 September 2021 pukul 20:25.

berperan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹⁰

Peneliti memperoleh data dari penayangan video animasi Nussa dan Rara. Kemudian peneliti menayangkan video tersebut kepada anak-anak. Dengan menayangkan tiga episode film animasi Nussa dan Rara yang berjudul “belajar ikhlas”, “jangan boros” dan “jangan bicara”. Dalam pengamatan ini anak-anak memberikan respon ketertarikan untuk melihat film animasi tersebut, setelah selesai menonton film, selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap anak-anak.

1. Sumber Data

b. Data Primer

Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.¹¹Data primer dalam penelitian ini adalah kumpulan video Nussa dan Rara yang diambil dari YouTube, diantaranya video tayangan Nussa dan Rara episode belajar ikhlas (Nussa Official <https://youtu.be/1d-117cGB2Q>) yang berdurasi 4 menit 8

¹⁰Ditha Prasanti, " *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*", Jurnal Lontar Vol. 6 No 1 Januari-Juni 2018, 16, pukul 11:25.

¹¹ Suharsimi Arikinto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 22.

detik, episode jangan bicara (Nussa Official <https://youtu.be/o-d-7DWvLWI>) yang berdurasi 3 menit 57 detik dan jangan berisik (Nussa Official <https://youtu.be/syvQ41KA-GY>) yang berdurasi 4 menit 43 detik.

Sasaran dakwah film animasi yang dipilih peneliti sebagai subyek penelitian adalah anak Sekolah Dasar kelas 2 sampai dengan 6. Anak SD memiliki daya pemikiran kritis yang berbeda, tergantung dari kelas dan usianya. Anak SD dapat menelaah suatu masalah secara mendalam dengan berbagai dimensi. Kemampuan kognitif pada usia ini telah memasuki jenjang C3 (menerapkan), anak tidak hanya dapat menghitung dan mengubah melainkan sudah dapat membandingkan objek-objek yang ada. Untuk anak usia 9-10 tahun ini, anak sudah memasuki jenjang C4 (menganalisis) yaitu kemampuan untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor –faktor satu dengan yang lainnya. Anak sudah mampu menganalisis, menghubungkan dan mengontraskan teori dengan fakta untuk menarik kesimpulan. Anak sudah mampu menyalahkan sesuatu dengan alasan-alasan yang ilmiah.¹²

¹² Dian Andesta Bujuri, “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar”, Literasi Vol. IX No. 1 2018, 46, diakses 11 Mei 2021, jam 11:01.

Peneliti mengambil tiga episode film animasi Nussa dan Rara untuk ditayangkan kepada anak. Tiga video itu diantaranya episode belajar ikhlas, jangan bicara dan yang terakhir jangan boros. Peneliti mengambil tiga video ini karena durasinya tidak terlalu banyak, sekitar 3 – 4 menit dan dalam ceritanya mengandung kegiatan yang biasanya dilakukan anak-anak dalam kesehariannya.

Peneliti melakukan wawancara terhadap anak SD murid TPQ Miftahul Huda yang berada di Jl. Kawi No.24, Hasanudin, Nologaten Ponorogo yang berjumlah 9 anak terdiri dari 2 anak kelas 2, 2 anak kelas 3, 1 anak kelas 4, 3 anak kelas 5 dan 1 anak kelas 6. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk menonton ketiga film animasi Nussa dan Rara itu, kemudian melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada anak untuk mengetahui pemahaman anak mengenai pesan yang disampaikan film tersebut.

Empat dari sembilan anak yang menonton film animasi Nussa dan Rara ini memahami pesan yang disampaikan oleh film animasi yang mereka tonton, mereka mampu menjelaskan pesan dakwahnya sesuai dengan tema film yang ditayangkan peneliti. Sedangkan Lima anak sisanya tidak dapat menjelaskan pesan dakwah yang disampaikan oleh film animasi tersebut karena

mereka tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

c. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (table, catatan, notula rapar, SMS, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari jurnal dan situs-situs internet yang berkaitan dengan film Nussa dan Rara yang menjadi objek.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.¹³ Kegiatan observasi dalam penelitian ini, peneliti mengamati hal-hal yang berkaitan dengan animasi kartun Nussa dan Rara baik melalui, situs internet maupun youtube dan

¹³ *Ibid.*, 203.

dokumen-dokumen (baik dalam bentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data lainya yang dianggap relevan.

b. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.¹⁴ Dokumen yang dapat digunakan untuk menggali data pada penelitian ini adalah film animasi Nussa dan Rara.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara Tanya jawab lisan oleh pewawancara dengan yang diwawancarai. Wawancara juga merupakan komunikasi secara langsung dalam bentuk Tanya jawab secara tatap muka. Wawancara atau interview merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dengan mengadakan wawancara tanya jawab secara langsung dengan anak SD murid TPQ Miftahul Huda. Wawancara dilakukan secara lisan, sepihak, bertatap muka secara langsung dan dengan arah tujuan yang telah ditentukan.

¹⁴Basrowi Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2008), 58.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menyusun hasil catatan observasi, wawancara, dan lain nya secara sistematis untuk mengetahui pemahaman penelitian tentang kasus yang diteliti yang kemudian dijadikan penemuan bagi orang lain. Analisis data yang digunakan peneliti merupakan analisis data Kualitatif. Data kualitatif hasil pengamatan dan wawancara dalam bentuk uraian rinci maupun kutipan langsung. Selain itu, dapat berupa pemeriksaan keabsahan data berdasar kriteria tertentu yaitu atas dasar keterpercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian.¹⁵ Adapun proses atau tahapan dalam proses analisis data adalah sebagai berikut :

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti computer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek

¹⁵ *Ibid.*, 86.

tertentu.¹⁶ Dalam tahap ini penulis akan merangkum data-data yang berkaitan dengan tampilan pesan dakwah yang terkandung dalam animasi film Nussa dan Rara sesuai data yang diperoleh sebelumnya.

b. Data Display (*Penyajian Data*)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchat* dan selanjutnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan “yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat narative”. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matriks, *network* (jaringan kerja) dan *chart*.¹⁷ Dalam tahap ini, peneliti berupaya untuk menyajikan data tentang bagaimana pesan dakwah yang terkandung dalam animasi film Nussa dan Rara itu ditampilkan. Dari penayangan film tersebut peneliti memperoleh informasi mengenai bentuk-bentuk strategi penyampaian dakwah dan pemahaman anak terhadap pesan dakwah yang disampaikan film animasi Nussa dan Rara.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 338.

¹⁷ *Ibid.*, 341.

c. *Conclusion Drawing/Verivication*

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan yang berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.¹⁸ Pada tahap ini peneliti akan memberikan kesimpulan dari hasil data tentang tampilan pesan dakwah yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara pada episode belajar ikhlas, jangan bicara dan jangan boros dengan mencari hubungan dengan data yang diperoleh sebelumnya.

Peneliti melakukan pengkajian terhadap anak SD murid TPQ Miftahul Huda yang berada di Jl. Kawi No.24, Hasanudin, Nologaten Ponorogo yang berjumlah 9 anak terdiri dari 2 anak kelas 2, 2 anak kelas 3, 1 anak kelas 4, 3 anak kelas 5 dan 1 anak kelas 6. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada semua anak apakah mereka faham dengan apa yang disampaikan oleh film animasi tersebut.

¹⁸ *Ibid.*, 345.

G. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam pemahaman dalam mengkaji materi penelitian ini, penulis menyusun dengan sistematika penulisanya sebagai berikut:

- BAB I: Merupakan Pendahuluan, dalam hal ini penulis memaparkan tentang pendahuluan sebagai pengantar proposal yang akan dibahas, mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian (pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data), dan sistematika penelitian.
- BAB II: Merupakan landasan teoritik tentang pesan dakwah apa yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara.
- BAB III: Merupakan Pembahasan, dalam bab ini penulis menguraikan tentang karakteristik Nussa dan Rara.
- BAB IV: Merupakan Hasil Penelitian, dalam bab ini peneliti menjelaskan tentang analisis yang sudah dilakukan peneliti, yakni tentang pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi Nussa dan Rara.

BAB V: Merupakan Penutup, dalam bab ini bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk mengambil inti sari dari apa yang dipaparkan oleh penulis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektivitas Komunikasi

1. Pengertian Efektivitas Komunikasi

Efektivitas menurut Handoko menyatakan “Efektivitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang paling tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan”. Maulana dan Rachman juga berpendapat “Efektivitas diartikan sebagai kemampuan suatu unit yang mencapai tujuan yang diinginkan”. Efektivitas merupakan suatu keadaan dimana terjadi kesesuaian antara tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dengan hasil yang telah dicapai. Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai berapa jauh tercapainya suatu tujuan yang lebih dahulu ditetapkan.¹⁹

Komunikasi secara sederhana, dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan akibat tertentu. Dalam pelaksanaannya, komunikasi dapat dilakukan secara primer (langsung) maupun secara sekunder (tidak langsung). Kegiatan komunikasi pada prinsipnya adalah aktivitas pertukaran ide atau gagasan secara sederhana, dengan demikian kegiatan komunikasi itu dapat dipahami sebagai kegiatan penyampain pesan atau ide, arti dari suatu pihak ke pihak yang lain, dengan tujuan untuk

¹⁹ Irma Erawati dkk, “Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa ”, Jurnal Office Vol. 3 No. 2017, 14-15, diakses 18 April 2021, jam 10:00.

menghasilkan kesepakatan bersama terhadap ide atau pesan yang disampaikan tersebut.²⁰

Komunikasi dapat tercipta apabila memenuhi unsur yang ada dalam komunikasi seperti, orang yang menyampaikan pesan (komunikator), pernyataan yang didukung oleh lambang (pesan), orang yang menerima pesan (komunikan), sarana atau saluran yang mendukung pesan jika komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya (media), dan dampak sebagai pengaruh pesan (efek).²¹ Perilaku yang dilakukan manusia juga termasuk komunikasi, komunikasi terjadi jika seseorang memberi makna pada perilaku orang lain atau perilakunya sendiri. Jadi perilaku manusia memiliki potensi komunikasi, baik dari segi ekspresi muka, bahasa tubuh, terlebih pengucapan baik secara verbal maupun nonverbal.²²

2. Unsur-unsur Komunikasi :

a) Komunikator

Komunikator atau pengirim pesan adalah manusia yang memulai proses komunikasi. Komunikator bisa terdiri dari satu orang, banyak orang atau lebih dari satu orang, serta kumpulan orang atau massa. Apabila orang banyak atau lebih dari satu orang tersebut relative saling kenal sehingga terdapat ikatan emosional yang kuat dalam kelompoknya, mereka disebut kelompok kecil. Apabila mereka relative tidak saling kenal secara pribadi sehingga

²⁰Wahyu Ilahi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya , 2010), 4.

²¹ *Ibid.*, 8

²² *Ibid.*, 9

ikatan emosionalnya lemah, mereka disebut sebagai kelompok besar, atau publik. Sementara, kumpulan banyak orang yang bukan hanya kenal, melainkan juga berkumpul karena memiliki tujuan visi misi yang sama serta ada pembagian kerja diantara mereka, biasanya disebut organisasi.²³

b) Pesan

Pesan adalah segala sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Pesan sebenarnya adalah suatu hal yang sifatnya abstrak, (konseptual, ideologis dan idealistik). Akan tetapi, ketika ia disampaikan oleh komunikator kepada komunikan, ia menjadi konkret karena disampaikan dalam bentuk simbol / lambing berupa bahasa (baik lisan maupun tulisan), suara (audio), gambar (visual), mimic, gerak-gerik, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, lambing komunikasi disebut juga bentuk pesan, yakni wujud konkret dari pesan, berfungsi mewujudkan pesan yang abstrak menjadi konkret. Suara mimic, dan gerak gerik lazim digolongkan dalam pesan non verbal, sedangkan bahasa lisan dan bahasa tulisab dikelompokkan dalam pesan verbal.²⁴

59. ²³ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012),

²⁴ *Ibid.*, 61

c) Komunikasikan

Komunikasikan atau penerima pesan adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau Negara. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, karena dialah yang menjadi sasaran dari komunikasi. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan, atau saluran.²⁵ Sebagaimana komunikator, komunikasikan juga dapat terdiri dari satu orang, banyak orang (kelompok kecil, kelompok besar, termasuk dalam wujud organisasi), dan massa.²⁶

d) Media

Media atau saluran adalah tempat dimana sumber menyalurkan pesan kepada penerima, misalnya melalui gelombang suara, cahaya, atau halaman cetakan dll.²⁷ Media yang dimaksud disini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam komunikasi massal media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan

²⁵ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998), 26.

²⁶ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), 60.

²⁷ Alo Liliweri, *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*, (Yogyakarta : Pusataka Pelajar, 2007), 17.

mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dibedakan menjadi dua macam, yakni media cetak dan media elektronik.²⁸

e) Efek

Efek atau pengaruh komunikasi adalah situasi yang diakibatkan oleh pesan komunikator dalam diri komunikannya.²⁹ Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.³⁰

3. Fungsi Komunikasi

Pertama, informasi, Fungsi utama dan pertama informasi adalah menyampaikan pesan (informasi), atau menyebarkan informasi kepada orang lain. Artinya diharapkan dari penyebaran informasi itu, para penerima informasi akan mengetahui sesuatu yang ingin dia ketahui.³¹ *Kedua*, pendidikan, yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal di sekolah maupun di luar sekolah. Juga meningkatkan kualitas

²⁸ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998), 25.

²⁹ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), 64.

³⁰ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998), 26-27.

³¹ Alo Liliweri, *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*, (Yogyakarta : Pusataka Pelajar, 2007), 18.

penyajian materi yang baik, menarik dan mengesankan.³² *Ketiga*, intruksi, adalah fungsi komunikasi untuk memberikan instruksi (mewajibkan atau melarang) penerima melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang diperintahkan. *Keempat*, persuasi adalah fungsi komunikasi yang menyebarkan informasi yang dapat mempengaruhi (mengubah) sikap penerima agar dia menentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kehendak pengirim. *Kelima*, menghibur adalah fungsi pengirim untuk mengirimkan pesan-pesan yang mengandung hiburan kepada para penerima agar penerima menikmati apa yang diinformasikan.³³

B. Film Animasi

1. Film

Film adalah media audio visual yang menceritakan tentang kisah tertentu. Undang-undang tentang perfilman menyebutkan bahwa film sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Mabruri menjelaskan bahwa film sebagai seni lakon (cerita) gambar hidup. Artinya film mempresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur. Pratista membagi film dalam tiga bagian yaitu (1)

³² Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1998), 62.

³³ Alo Liliweri, *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*, (Yogyakarta : Pusataka Pelajar, 2007), 19.

film documenter, (2) film fiksi dan (3) film eksperimental. Sedangkan dari sisi durasi film dapat dibagi menjadi film pendek (short films) dan film panjang (length films).

Durasi film cerita (fiksi) pendek di bawah 60 menit. Film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film panjang. Nugroho menjelaskan bahwa film dengan durasi lebih dari 60 menit disebut film panjang. Sejarah mencatat bahwa film pertama kali lahir diparuh kedua abad ke-19 dibuat dengan bahan dasar seluloi yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman dan mudah diproduksi.

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek. Durasi film pendek antara 5 hingga 30 menit. Rumitnya membuat film pendek karena durasi sangat singkat sedangkan pesan banyak yang harus diterima oleh penonton. Kesukaran dalam membuat film pendek ini hingga tidak sedikit film maker gagal dalam membuatnya. Pesan yang disampaikan akhirnya bisa dan tidak dapat diterima dengan baik oleh penonton. Jenis film pendek seringkali diproduksi oleh film maker junior. Mereka membuat film pendek karena biaya lebih ringan dibandingkan film bersurasi panjang. Bahkan bagi orang-orang yang hobi terhadap memproduksi film, seringkali hobi tersebut diimplementasikan pada perlombaan film pendek.

Film cerita panjang (feature length films) kebalikan dari film pendek. Film ini berdurasi panjang antara 90 hingga 100 menit. Jenis film ini banyak diproduksi oleh rumah produksi yang memiliki dana besar. Mabruki menegaskan bahwa kebanyakan jenis film panjang diproduksi untuk kebutuhan hiburan dan dengan tujuat profit. Film panjang adalah film yang seringkali diputar di Bioskop-bioskop yang berorientasi pada keuntungan. Adapun jenis-jenis film lainnya dapat berupa profile perusahaan, iklan televisive, program televisi dan video klip. Intinya yang disebut film adalah pesan bergambar berupa audio visual atau audio.³⁴

2. Animasi

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau yang dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam 1 detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “Anime” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animastion yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus

³⁴Anisti, ”Komunikasi Media Film Wonderful Life (Pengalaman Sineas tentang Menemukan Tema Film” *Jurnal Komunikasi*, (Vol.VIII No. 1, Maret 2017), 37.

Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjalani hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect*.³⁵

Animasi digunakan dalam media pembelajaran guna memperkuat motivasi dan menarik perhatian anak.³⁶ Hasil dari penggunaan media film animasi dalam menyampaikan pesan dakwah bervariasi antara tingkatan jenjang pendidikan. Animasi lebih banyak berpengaruh terhadap anak sekolah dasar dan pendidikan tinggi dibanding anak sekolah menengah atas, walaupun dengan tingkat pembelajaran yang berbeda.³⁷ Animasi dibuat untuk tujuan pembelajaran berbeda dengan animasi untuk sekedar hiburan. Untuk tujuan pembelajaran dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana menyajikan informasi yang dinamis melalui animasi, yang mampu diproses oleh kognitif otak manusia.

³⁵ Rona Guines Purnasiwi, dan Mei P Kurniawan, "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" dengan Teknik Masking", Jurnal Ilmiah DASI Vol. 14 No. 04 Desember 2013, 54, diakses 02 April 2021, jam 10:30.

³⁶ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran", Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 7 Mei 2011, 45, diakses 11 September 2021, jam 07:30.

³⁷ *Ibid.*, 46.

Penggunaan media animasi dalam menyampaikan pesan dakwah harus mempertimbangkan baik atau tidaknya animasi. Animasi dikatakan tidak baik bila didalamnya terlalu memuat banyak informasi dalam satu frame dan pergantian frame yang terlalu cepat membuat anak sulit untuk menangkap informasi dan memahami pesan yang disampaikan. Sebaliknya, animasi dikatakan baik bila pesan yang ingin disampaikan digambarkan secara jelas melalui animasi, bukan informasi atau kata-katanya yang banyak namun penggambaran atau tingkah laku dari animasi itu menggambarkan dengan jelas pesan dakwah yang ingin disampaikan, dengan begitu anak hanya perlu memahami dengan menonton tingkah laku dari gambar tanpa perlu banyak berfikir mengenai informasi yang disampaikan.³⁸

C. Pesan Dakwah

1. Pesan Dakwah

Pesan dalam persepektif komunikasi memiliki arti pernyataan atau *message*. Sedangkan orang yang menyampaikan pesan disebut dengan komunikator (*communicator*) dan orang yang menerima pesan disebut komunikan (*communicate*). Pesan menurut Hafied Cangara adalah sebagai sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan, yang mana pesan tersebut bisa disampaikan dengan cara bertatap muka atau melalui media komunikasi, dan isi dari pesan

³⁸ *Ibid.*, 46.

tersebut biasanya berupa informasi, nasihat, ilmu pengetahuan, perintah dan propaganda.

Dakwah ditinjau dari segi bahasa, dakwah berasal dari bahasa arab “Da’wah” داعواه dari kata do’a داعاء yad’u يدعو yang berarti panggilan, ajakan, seruan. HSM. Nasrudin Latif dalam bukunya teori dan praktek Dakwah Islamiyah mendefinisikan dakwah islamiyah sebagai setiap aktivitas dengan lisan dan tulisan yang bersifat menyeru, mengajak, memanggil manusia lainnya untuk beriman dan mentaati Allah Swt, sesuai dengan garis-garis aqidah dan sayariaat serta akhlaq Islamiyah. Syech Ali Mahfudh dalam kitabnya “Hidayatul Mursyidin”, mengatakan dakwah adalah mendorong manusia untuk berbuat kebijakan dan mengikuti petunjuk (agama), menyeru mereka kepada kebaikan dan mencegah mereka dari perbuatan munkar agar mereka memperoleh kebahagiaan dunia akhirat.

Dengan demikian dakwah adalah segala bentuk aktivitas penyampaian ajaran agama Islam kepada orang lain dengan berbagai cara yang bijaksana serta terciptanya individu dan masyarakat yang menghayati dan mengamalkan ajaran islam dan semua lapangan kehidupan, serta dakwah juga merupakan proses penyampaian ajaran Islam dari seorang kepada orang lain.³⁹

³⁹ Mohammad Hasan, “*Metodologi dan Pengembangan Ilmu Dakwah*” (Surabaya : Pena Salsabila, 2013), 8-11.

2. Unsur-unsur Dakwah

Dalam kegiatan atau aktivitas dakwah perlu diperhatikan unsur-unsur yang terkandung dalam dakwah atau dalam bahasa lain adalah komponen-komponen yang harus ada dalam setiap kegiatan dakwah. Dan desain pembentuk tersebut adalah meliputi :

Pertama, Da'i, adalah orang yang melaksanakan dakwah baik secara lisan maupun tulisan ataupun perbuatan dan baik secara individu, kelompok, atau bentuk organisasi atau lembaga. Pada dasarnya, semua pribadi muslim berperan secara otomatis sebagai juru dakwah, artinya orang yang harus menyampaikan atau dikenal sebagai komunikator dakwah. *Kedua*, Mad'u adalah manusia yang menjadi mitra dakwah atau menjadi sasaran dakwah atau manusia penerima dakwah, baik secara individu, kelompok, baik beragama islam atau tidak, dengan kata lain manusia secara keseluruhan. *Ketiga*, Materi/ pesan dakwah adalah isi pesan yang disampaikan dai kepada mad'u. Pada dasarnya pesan dakwah itu adalah ajaran islam itu sendiri. Secara umum dapat dikelompokkan menjadi : Pesan Akidah, Pesan Syahriah, dan Pesan Akhlak.

Keempat, Media Dakwah adalah alat-alat yang dipakai untuk menyampaikan ajaran islam. Hamzah Yaqub membagi media dakwah menjadi lima : Lisan, tulisan, lukisan, audio visual, akhlak. *Kelima*, Efek Dakwah, dalam ilmu komunikasi biasa disebut dengan *feed back* (umpan balik) adalah umpan balik dari reaksi proses dakwah. Dalam

bahasa sederhananya adalah reaksi dakwah yang ditimbulkan oleh aksi dakwah. *Keenam*, Metode Dakwah adalah cara-cara yang dipergunakan dai untuk menyampaikan pesan dakwah atau serentetan kegiatan untuk mencapai tujuan dakwah.

3. Materi Dakwah

Materi dakwah adalah pesan-pesan atau segala sesuatu yang harus disampaikan oleh subyek dakwah kepada obyek dakwah. Materi dakwah meliputi seluruh ajaran islam yang termuat dalam Al-Quran dan Sunnah Rasul, yang pokoknya meliputi tiga hal yaitu :

- a. Aqidah, yaitu system keimanan kepada Allah Swt, yang meliputi iman kepada Allah, kepada malaikat, kitab rasul, qadla dan qadar, dan hari kiamat akhir/kiamat. Sistem keimanan ini yang seharusnya menjadi landasan fundamental dalam sikap dan aktivitas serta perilaku sehari-hari seorang muslim.
- b. Syari'ah, yaitu serangkaian tuntunan atau ajaran islam menyangkut tentang tata cara beribadah, baik langsung ataupun tidak langsung, meliputi pola hidup sehari-hari khususnya menyangkut hal-hal yang boleh dan tidak boleh, yang dilarang, dianjurkan dan dibolehkan., sebagai orang muslim. Syariah islam merupakan seperangkat system ibadah sebagai manifestasi keimanan seseorang.
- c. Muamalah, yaitu seperangkat sistem interaksi dan hubungan antar manusia, baik secara individu maupun kelompok. Banyak ayat yang mengemukakan tentang muamalah sebagai bagian dari keagamaan

seseorang. Sehingga umat islam tidak hanya dituntut untuk beribadah secara langsung (*mahdhah*), tetapi juga dituntut untuk menjalankan nilai dan prinsip-prinsip yang diajarkan agama dalam hal berinteraksi dengan orang lain. Muamalah juga sebagai bentuk ukuran dalam menilai kualitas keagamaan seseorang.

- d. Akhlaq, yaitu menyangkut tata cara menghias diri dalam melakukan hubungan dengan Allah (ibadah) dan berhubungan dengan sesama manusia dan sesama makhluk. Pembahasan tentang akhlak sangat luas karena menyangkut baik buruk, pantas dan tidak pantas, bahkan menyangkut rasa terhadap sesama.⁴⁰

D. Teori Khalayak

Khalayak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sekelompok orang yang menjadi sasaran komunikasi.⁴¹ Sementara McQuail menyebutkan bahwa khalayak lebih menjurus kepada penerima, konsep khalayak menjurus pada sekelompok penonton atau pendengar yang memiliki perhatian, reseptif, tetapi relatif pasif dan bersifat publik. Penerima memiliki posisi penting dalam komunikasi, karena ia merupakan sasaran komunikasi yang akan menerjemahkan, mencerna, dan meneruskan pesan yang didapat sesuai proses komunikasi yang terjadi.⁴²

Virginia Nightingale menyebutkan empat tipologi dalam mendekati khalayak. Pertama, khalayak dianggap sebagai sekelompok

⁴⁰ Roping el Ishaq, "*Ilmu Dakwah*" (Malang : Madani, 2016), 77-78.

⁴¹ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Khalayak Media*, (Jakarta: Kencana, 2019), 5.

⁴² *Ibid.*, 5-6.

orang yang memberikan perhatian sebagai penonton dan pembaca dari pertunjukan atau film yang ditampilkan. Kedua, khalayak dianggap sebagai orang-orang yang menjadi tujuan, merujuk pada karakteristik terimajinasi dari khalayak itu sendiri, seperti keinginan, kebutuhan, kapasitasnya, bahkan sampai kelemahan dari khalayak itu sendiri. Ketiga, khalayak dikonsepsikan sebagai yang sedang terjadi. Dan keempat, khalayak dikonsepsikan sebagai aktivitas mendengar.⁴³

E. Teori Resepsi Khalayak

Analisis Resepsi Khalayak merupakan salah satu studi khalayak dalam komunikasi massa yang mengkaji tentang penerimaan dan pemaknaan pesan oleh khalayak melalui media di dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai topik pembicaraan maupun sebagai landasan dari aktivitas yang dilakukan berdasarkan topik-topik yang dibicarakan. Analisis resepsi memfokuskan perhatian audiens dalam proses komunikasi massa (decoding), yaitu pada proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam dan bagaimana audiens menginterpretasikan isi media. Pada analisis resepsi khalayak media terbagi menjadi 2 bagian yaitu khalayak aktif dan khalayak pasif. Pertama khalayak sebagai audience yang pasif. Sebagai audience yang pasif orang hanya bereaksi pada apa yang mereka lihat dan didengar dalam media. Khalayak tidak ambil bagian dalam diskusidiskusi publik. Sementara yang kedua khalayak merupakan partisipan aktif dalam publik. Publik merupakan kelompok orang yang terbentuk atas isu tertentu and aktif mengambil bagian dalam diskusi atas isu-isu yang mengemuka.⁴⁴

⁴³ Ibid.,6-7.

⁴⁴ Inez Faiza Rezka dan Radja Erland Hamzah, "Studi Resepsi Tvc Sasa Versi "Welcome Back Micin Swag Generation" Terhadap Generasi Y Dan Z, Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, April 2021, 22, diakses 08:00.

Stuart Hall mengemukakan bahwa resepsi khalayak mengacu pada studi tentang makna, produksi dan dan pengalaman khalayak dalam hubungannya berinteraksi dengan teks media. Analisis resepsi dapat melihat mengapa khalayak memaknai sesuatu secara berbeda, faktor psikologis dan sosial apa yang mempengaruhi perbedaan tersebut dan konsekuensi sosial apa yang kemungkinan akan muncul. Teori khalayak focus pada proses *decoding*, interpretasi, serta pemahaman terhadap isi teks atau pesan media. Pada metode analisis resepsi khalayak partisipan yang aktif dalam membangun dan menginterpretasikan makna atas apa yang dibaca, didengar dan dilihat sesuai dengan konteks budaya.⁴⁵

F. Film Animasi Sebagai Media Dakwah

Media dakwah merupakan salah satu dari komponen dakwah, media dakwah dapat berfungsi secara efektif bila mampu menyesuaikan diri dengan pendakwah, pesan dakwah, dan mitra dakwah. Sebagai salah satu media dakwah, film memiliki beberapa fungsi seperti :

- a. Informasi, film memiliki fungsi untuk menginformasikan sesuatu kepada orang lain.
- b. Pendidikan, film dibuat untuk mendidik, dimana diharapkan setelah menonton film, akan dapat mengambil pelajaran, pengetahuan atau pesan positif.

⁴⁵ Sri Hesti Meilasari dan Umaimah Wahid, “Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isi Pada Iklan Wardah Cosmetic “Long Lasting Lipstic Feel The Color”, Jurnal Komunikasi, Vol 11 No. 1 Maret 2020,4, diakses 13 November 2021, jam 07:50.

- c. Mempengaruhi, film diharapkan dapat mempengaruhi penonton, dalam hal ini mempengaruhi pada aspek pemahaman, sikap, maupun tingkah laku.
- d. Hiburan, supaya dakwah yang dilakukan tidak monoton dan membosankan.

Film sebagai media dakwah dapat diharapkan digunakan dengan semestinya, dari fungsi film sebagai media informasi maka da'i mampu menginformasikan banyak hal positif tentang islam, mengenai akidah, syariah maupun akhlak. Dari fungsi mempengaruhi melalui film diharapkan sasaran dakwah mampu memahami apa yang disampaikan da'i dengan baik, sehingga dapat mengikuti apa yang disampaikan oleh da'i. Dakwah dengan menggunakan film akan membuat sasaran dakwah tidak jenuh karna ada banyak hiburan didalamnya, seperti film Nussa dan Rara saat ini.

Sebagai media dakwah film memiliki beberapa keunggulan dari pada media lain, dengan film sasaran dakwah mampu mendengar serta melihat gambaran dari apa yang disampaikan da'i. Dalam menggunakan film sebagai media dakwah, da'i diharapkan mampu mengemas film sebaik dan semenarik mungkin sehingga sasaran dakwah memiliki kemauan yang kuat untuk menikmati film yang dibuat, meskipun film bukan satu-satunya media dakwah namun dengan kekreatifan da'i mengemas cerita film didalamnya mampu

membuat sasaran dakwah (mad'u) terpengaruh pada karakter yang dibuat dan mengambil keteladanan dari film tersebut.⁴⁶

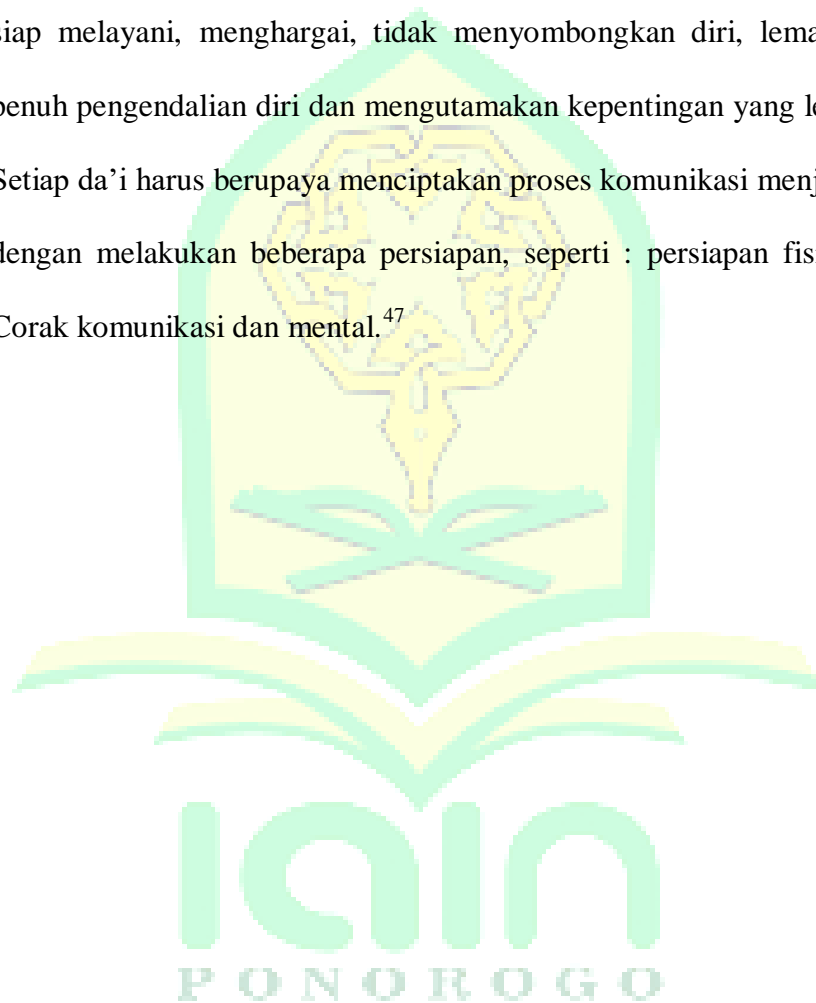
F. Efektifitas dan Keberhasilan Dakwah

Dakwah dapat dikatakan berhasil apabila da'i menyampaikannya dengan efektif, umpan balik atau tanggapan dari audien merupakan indikator yang dapat diukur tentang keberhasilan komunikasi tersebut. Menurut Tubs dan Moss, komunikasi bisa dikatakan efektif bila menunjukkan lima indikator berikut : pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik dan tindakan. *Pengertian*, artinya pesan dimengerti oleh penerima (komunikan) sebagaimana yang dikehendaki komunikator. *Kesenangan*, komunikasi dilakukan untuk menimbulkan kesenangan, sehingga menjadikan hubungan semakin akrab, hangat dan menyenangkan.

Tindakan, yaitu suatu perilaku yang diharapkan sebagai hasil dari proses komunikasi yang dilakukan. Dalam mewujudkan tercapainya efektivitas komunikasi, ada beberapa prinsip dasar yang berlaku aktivitas komunikasi yang perlu dikuasai oleh para da'i, seperti : *respect*, *emphaty*, *audible*, *clarity*, dan *humble*. *Respect* yaitu sikap hormat dan menghargai setiap individu (mad'u) yang menjadi sasaran pesan yang disampaikan. *Emphaty* yaitu kemampuan untuk menempatkan diri pada situasi dan kondisi yang dialami oleh orang lain. *Audible* yaitu pesan harus dapat

⁴⁶ Mubasyaroh, "Film Sebagai Media Dakwah (Sebuah Tawaran Alternatif Media Kontemporer)", Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam Vol. 2 No. 2 Juli-Desember 2014, 12-14, diakses 09 Mei 2021, jam 08:00.

didengarkan atau dimengerti dengan baik oleh penerima pesan (mad'u). Clarity merupakan kejelasan dari pesan sehingga terhindar dari penafsiran yang lain. Atau bisa juga diartikan ketrbukaan (transparansi), yaitu perlunya mengembangkan sikap terbuka, sehingga menambah kepercayaan. *Humble*, merupakan sikap rendah hati, yang meliputi: sikap siap melayani, menghargai, tidak menyombongkan diri, lemah lembut, penuh pengendalian diri dan mengutamakan kepentingan yang lebih besar. Setiap da'i harus berupaya menciptakan proses komunikasi menjadi efektif dengan melakukan beberapa persiapan, seperti : persiapan fisik, materi. Corak komunikasi dan mental.⁴⁷



⁴⁷ Slamet, "Efektifitas Komunikasi dalam Dakwah Persuasif", Jurnal Dakwah, Vol X No 2, Juli-Desember 2009, 186-189, diakses 27 Mei 2021, jam 10:00.

BAB III

PROFIL FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA

A. Profil Nussa dan Rara

Nussa merupakan sebuah animasi *web series* yang dirancang untuk memberdayakan orang tua dan anak-anak dalam membangun moralitas dan karakter. Melalui cerita-cerita menyenangkan dengan tema-tema muslim dalam fondasi Islam. Dengan konten edukasi *entertainment* yang menyenangkan, orang tua dan anak-anak dapat menikmati petualangan menjajahi mini dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari Nussa dan adik perempuannya bernama Rara dengan fondasi kehangatan Islam

Nusa dan Rara merupakan akronim dari Nusantara. Animasi ini mengusung tema Islam dan menceritakan tentang kehidupan kakak beradik bernama Nussa dan Rara. Rasa cemas keluarga khususnya orang tua pada tontonan anak yang jarang menampilkan kebaikan terutama yang mengandung nilai-nilai Islam menjadi latar belakang lahirnya Nussa dan Rara. Saat ini anak-anak sering terpapar *gadget* menonton hal-hal yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hadirnya Nussa dan Rara dapat sebagai contoh untuk anak-anak dalam melakukan banyak hal baik. Selain lucu dan menggemaskan, animasi ini juga mengandung nilai moral dan pelajaran yang seharusnya didapatkan anak-anak sesuai dengan usia mereka.

Film animasi Nussa dan Rara tidak hanya dapat dilihat di YouTube. Animasi ini juga pernah ditayangkan di beberapa stasiun televisi nasional maupun mancanegara. Yakni melalui saluran televisi Indonesia NET. Selama bulan Ramadhan 2019 dan Indosiar pada Oktober 2019. Untuk saluran mancanegara terdapat pada saluran berbayar Malaysia Astro Ceria pada tahun 2019. Walau masih terbilang baru, Nussa dan Rara telah masuk di nominasi Program Animasi Indonesia pada penghargaan Anugerah Penyiaran Rumah Anak 2019. Dan berhasil mendapatkan dua penghargaan Anugerah Syiar Ramadhan 2019 pada nominasi *Production House* Inspirasi Pemuda Indonesia dan Proram Favorit Anak-anak. Dan satu penghargaan pemenang Piala Citra 2019 Film Animasi Pendek Terbaik – Nussa Bisa dengan sutradara Bony Wirasmono.⁴⁸

B. Karakteristik Tokoh Film Animasi Nussa dan Rara

a. Nussa

Anak laki-laki berusia 9 tahun yang hadir sebagai karakter utama di cerita ini memiliki sifat anak kecil pada seusianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, namun memiliki sifat keingintahuan yang tinggi tentang luar angkasa sehingga membuatnya ingin menjadi astronot dan hafiz Qur'an, sebagai bentuk bakti kepada orang tua. Diantara teman-temannya, Nussa sering kali menjadi *problem solver* pada sebuah konflik dicerita tertentu. Dengan berbekal pengetahuan tentang agama yang cukup luas, Nussa dijadikan sebagai

⁴⁸ Zihni Ainul Haq, "Pesan Dakwah dalam Media Sosial Youtube Nussa Official-Nussa: Cintai Mereka (Analisis Semiotika Roland Barthes)", (Sekripsi, Iain Ponorogo, Ponorogo, 2020), 33.

role model adik dan para sahabat. Berbagai macam kelebihan yang dimiliki, Nussa lahir dengan kaki tidak sempurna. Hingga saat ini, Nussa menggunakan *artificial leg* di kaki kirinya agar dapat berlari bermain bola. Lewat karakter Nussa, walaupun dengan berbagai macam keterbatasan, berbuat kebaikan dan meraih cita-cita bukanlah sebagai halangan untuk menjadi hebat.

b. Rarra

Karakter utama pendukung Nussa, adalah adiknya sendiri, Rarra. Anak perempuan yang berusia 5 tahun, memakai jilbab berwarna merah dan berpakaian kuning ini, memiliki sifat pemberani, selalu aktif, periang, dan berimajinasi tinggi. Disisi lain Rarra juga memiliki sifat anak kecil disekelilingnya, ceroboh dan tidak sabaran. Hal ini yang sering dijadikan sebagai salah satu permulaan konflik cerita dari karakter Rarra. Dalam kesehariannya Rarra hobi nonton TV, makan dan bermain. Dibeberapa cerita, Rarra menunjukkan raa sayangnya kepada kucing peliharaan yang berwarna abu-abu putih, diberkanya nama Anta.

c. Umma

Salah satu karakter yang menjadi panutan Nussa dan Rara adalah Umma. Ibu kandung yang berparas cantik dan berpakaian muslim berwarna ungu ini, memiliki watak periang, perhatian dan bijaksana. Dalam cerita, Umma sering menjadi penengah sebagai penutup inti cerita atau konflik yang terjadi diantara Nussa dengan

Rara. Sejak kecil Umma sudah biasa hidup dengan tradisi yang turun temurun dari keluarga besarnya sehingga mudah memahami konsep agama, hadist dan hidup berdasarkan Al-Qur'an. Sebagai seorang ibu yang sangat menyayangi keluarganya, rasa mudah khawatir Umma melengkapi karakter keibuan disetiap cerita Nussa.

d. Antta

Rara memiliki kucing berwarna abu-abu putih yang diberikannya nama Antta yang saat ini usianya sekitar 1 tahun. Karakter antta digambarkan dengan tingkah laku kucing pada umumnya. Pintar dan aktif bergerak. Pada cerita Nussa, antta memiliki peran sebagai pelengkap adegan ketika Nussa dan Rara sedang bersenda gurau. Tidak jarang pula, Antta menjadi objek kemarahan beberapa karakter. Antta hadir ditengah-tengah keluarga, ketika Nussa dan Abba menemukannya di pinggir jalan ketika masih sangat kecil.

e. Syifa

Salah satu karakter baru yang berperan sebagai sahabat Nussa ini hadir belum lama ini. Anak perempuan berusia 8 tahun, mengenakan jilbab dan pakaian muslim bernuansa ungu. Selain itu syifa berwatak tangguh, cerdas, dan memiliki inisiatif yang tinggi untuk membantu teman-temannya. Hobi Syifa tergolong unik, menyukai Sains dan sering mengikuti kegiatan menelusuri alam. Syifa menjadi sosok yang sering mengingatkan Nussa apabila melakukan kesalahan, baik sengaja maupun tidak. Terkadang Syifa juga memiliki

sifat yang mirip dengan Nussa, yaitu mudah marah atau emosional. Nussa dan Syifa menjadi sahabat baik, padahal diawal mula cerita, mereka selalu bertengkar untuk mendapatkan prestasi terbaik dan adu kepintaran.

f. Abdul

Karakter Abdul yang hadir sebagai salah satu sahabat Nussa. Berusia 8 tahun, berwarna kulit sawo matang dan ciri khas utama yang dimiliki adalah rambut keriting hitamnya. Kaos Abdul yang digubakan berwarna ungu kemerahan. Sifat yang ditonjolkan Abdul dicerita Nussa adalah penuh perhitungan dan sabar disegala kondisi. Nussa menjadi inspirasi Abdul untuk menjadi anak kecil yang pintar. Dibeberapa cerita, Abdul terlihat menjadi lebih percaya diri ketika Nussa membantunya dalam menyelesaikan konflik, terutama saat Abdul di *bully* oleh teman-teman lain. Hobbi Abdul yang unik adalah senang bermain di rumah pohon, penyuka seni artistic dan bermain sepeda.

C. Sinopsis Film Animasi Nussa dan Rara

1. Episode Belajar Ikhlas

Pada episode ini, ada dua karakter yang bermain. Yaitu, Nussa sebagai kakak dan Rara sebagai adik. Saat itu Nussa sedang belajar di kamar dan tiba-tiba Rara datang dengan menggeram kesal, saat ditanya oleh Nussa, ternyata Rara sedang kesal sama temannya yang meminta diajari cara membuat kelinci, bukannya terimakasih

namun teman Rara malah mengejek bahwa kelinci Rara itu jelek, padahal kelinci temanya itu Rara yang buatin, Rara tidak terima diejek makanya dia kesal sama temannya. Kemudian Nussa menasehati bahwa ketika berbuat baik kepada orang lain tetapi orang lain tidak berbuat baik kepada kita, maka ikhlaskan saja, dengan tidak mengharapkan apa-apa sekalipun itu ucapan terimakasih. Saat itu Nussa bercerita tentang dia belajar ikhlas dari Umma tentang takdir Allah bahwa dia harus memakai kaki buatan, dan pada saat itu juga Rara mulai belajar ikhlas.

Gambar 3.1 Dialog Nussa dan Rara



Tabel 3.1 Isi dialog Nussa dan Rara

Dialog	Pesan Dakwah
Rara : "Iya, dia malah bilang, kelinci kamu jelek Ra, padahal punya dia kan Rara yang bikini".	Mengajarkan atau memberi sesuatu kepada orang lain, jangan mengharapkan terimakasih, atau
Nussa : "Udah ikhlasin aja Ra",	timbang balik, karena ikhlas itu
Rara : "Ikhlasin ? gimana	memberikan tanpa

<p>caranya belajar Ikhlas ?”.</p> <p>Nussa : “Jadi, kalau Rara udah berbuat baik sama orang, dan orang itu nggak berbuat baik sama Rara, jangan kesel, udah ikhlasin aja berarti kalau nungguin makasih artinya nolongin nggak ikhlas ya?, hmmm, belajar bisa ikhlas dari mana ?”</p> <p>Nussa : “belajar dari Umma,”</p>	<p>mengharapkan imbalan apapu, hanya karna ridho Allah Swt.</p>
---	---

2. Episode Jangan Bicara

Pada saat itu Rara mandi bersama dengan boneka kecilnya yang diberi nama Bunny, sedangkan Nussa sedang menonton TV bersama Anta. Ketika di kamar mandi Rara terdengar sedang berbicara sambil bermain-main, Rara mandi dengan waktu yang lama. Karna terlalau asik Rara bermain, saat itu Rara terdengar seperi terjatuh atau terpeleset di kamar mandi. Tidak lama kemudian Umma datang bersama Nussa, Nussa berkata bahwa Rara mandi terlalu lama dan Umma bertanya “ mandi atau main” disitu rara menjawab “mandi sambil main”, kemudian disitu Nussa menjelaskan bahwa di kamar

mandi itu tidak boleh berbicara, selanjutnya Umma juga menjelaskan bahwa berdoa dan berdzikir di kamar mandi itu tidak boleh, karena kamar mandi itu tempatnya setan. Rara mendengarkan dan memahami apa yang di jelaskan oleh Umma.

Gambar 3.2 Dialog Nussa dan Rara



Table 3.2 Isi dialog Nussa dan Rara

Dialog	Pesan Dakwah
<p>Nussa : “ Nussa denger, tadi rara ngomong-ngomong sendiri, kan dikamar mandi gak boleh bicara”,</p> <p>Umma : “Iya betul, apalagi sambil berdoa atau berdzikir, nggak boleh dilakukan di kamar mandi, soalnya setan itu paling suka di kamar mandi”.</p>	<p>Didalam kamar mandi tidak boeh berbicara, apalagi berdzikir, karna kamar mandi adalah tempatnya setan.</p>

3. Episode Jangan Boros

Pada saat itu Rara dan Nussa sedang bermain bersama, kemudian terdengar suara Umma yang menasehati bahwa kalau makan harus dihabiskan dulu, TV kalau tidak ditonton dimatikan dan lampu jika sudah terang juga dimatikan. Umma terdengar sedikit marah karna kemaren Rara menyalakan air sampai luber-luber sehingga mengakibatkan mubadzir, dan Umma menjelaskan bahwa mubadzir itu adalah sifatnya setan. Mendengar hal itu Nussa dan Rara melakukan segala sesuatu dengan hemat, sampai-sampai mengurangi jatah makan Anta, kucing peliharaan Nussa dan Rara. Melihat hal itu Umma mendekati Nussa dan Rara dan menjelaskan arti dari mubadzir yang dimaksud.

Gambar 4.3 Dialog Nussa, Rara dan Umma



Tabel 4.3 Isi dialog Nussa, Rara dan Umma

Dialog	Pesan Dakwah
Umma : “Maksud Umma, mubadzir itu kalau kita	Dalam melakukan sesuatu itu tidak boleh berlebih-lebihan

<p>melakukan sesuatu lebih dari keperluan kita, bukan malah mengurangi hak yang lain, lihat kasihan tu Anta, masa jatah makanya kalian kurangi?”</p> <p>Rara : “Maafin Rara ya Anta, kasihan”.</p>	<p>(mubadzir) yang mengakibatkan boros, harus sesuai dengan kebutuhan saja.</p>
--	---

D. Resepsi Anak-anak SD terhadap film animasi Nussa dan Rara

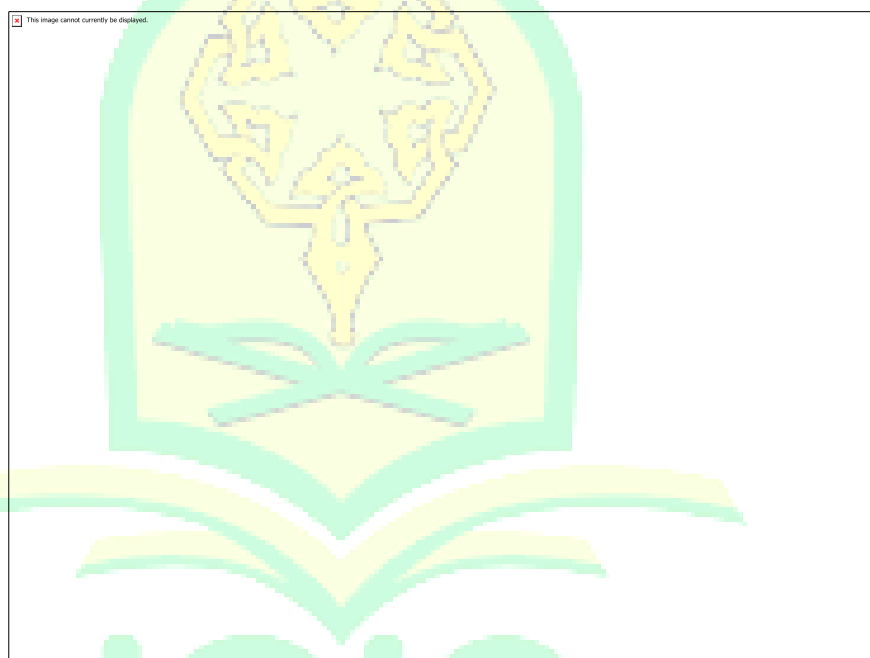
Untuk mengetahui efektivitas film Nussa dan Rara peneliti melakukan pengkajian terhadap anak SD, mulai dari kelas 2,3,4,5 dan 6, yang terdiri dari 9 anak yaitu 2 anak kelas 2, 1 anak kelas 3, 3 anak kelas 4, 2 anak kelas 5 dan 1 anak kelas 6. Dari 9 anak ini peneliti membagi 2 kelompok untuk pemutaran video. Kelompok pertama terdiri dari 5 orang anak dari kelas 2, 3 dan 4. Kelompok ke dua, terdiri dari 5 orang anak dari kelas 5 dan juga 6.

Video Nussa dan Rara diputarkan satu persatu episode. Peneliti mengajak anak-anak ke suatu ruangan kemudian diputarkan tiga video Nussa dan Rara yang berjudul “belajar ikhlas, jangan bicara dan jangan boros”. Pertama dimulai dari pemutaran video belajar ikhlas, anak-anak dan peneliti bersama-sama menonton animasi Nussa dan Rara dengan menggunakan laptop. Durasi episode belajar ikhlas ini 4 menit 7 detik.

Setelah selesai menonton. Peneliti menanyai satu – persatu anak mengenai apa yang disampaikan dari film tersebut, faham apa tidak, kemudian anak-anak menjawab sesuai apa yang dia tahu.

Anak – anak menonton video episode Belajar Ikhlas

Gambar 3.4 Penayangan film Nussa dan Rara episode Belajar Ikhlas

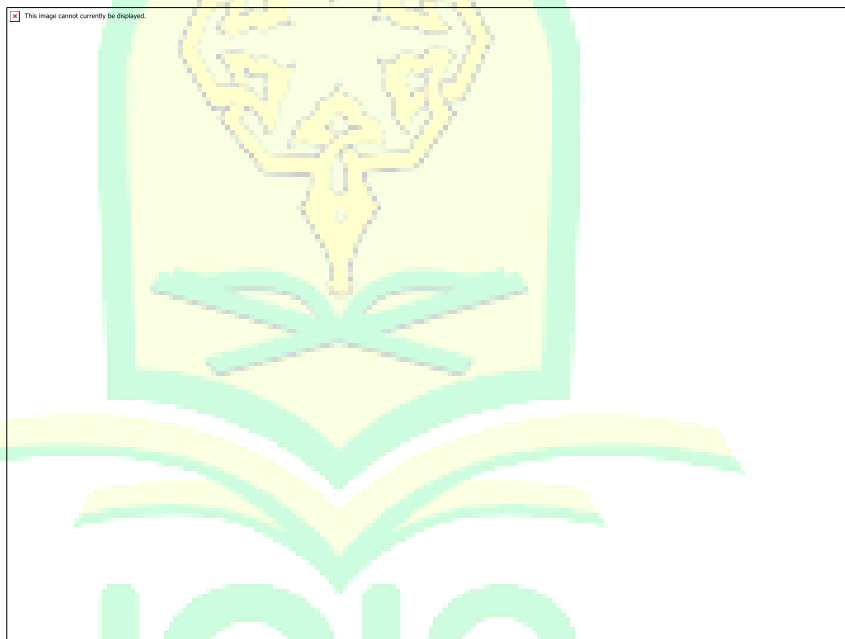


Kedua, setelah video Nussa dan Rara episode belajar ikhlas selesai, kemudian peneliti memutarakan video Nussa dan Rara episode jangan bicara. Dengan tahapan yang sama dengan pemutaran video Nussa dan Rara episode belajar ikhlas. Ketiga pemutaran video Nussa dan Rara episode jangan boros. Untuk video yang ketiga ini tidak diputarakan untuk kelompok satu yang terdiri dari anak SD kelas 2, 3 dan 4. Karena melalui

dua film yang diputarkan sebelumnya, setelah ditanya faham atau tidak pesan apa yang disampaikan dari film tersebut, mereka tidak faham. Menurut peneliti pemutaran dua film tersebut sudah cukup mewakili bahwa anak SD kelas 2, 3 ,dan 4 belum mampu memahami pesan yang disampaikan suatu film.

Anak-anak menonton video episode Jangan Bicara

Gambar 3.5 Penayangan film Nussa dan Rara episode Jangan Bicara



Anak-anak menonton video episode Jangan Boros

Gambar 3.6 Penayangan film Nussa dan Rara episode Jangan Boros



Pada episode Belajar Ikhlas terdapat pesan dakwah berupa sikap Ikhlas, yang terdapat pada scene menit 01:44 – 02:30 detik, disini Nussa mengatakan pada Rara bahwa ia menerima dengan ikhlas dan lapang dada atas kekurangan pada kakinya. Selain sikap ikhlas, terdapat juga pesan dakwah untuk bersyukur, pada scene menit 02:30-03:09 detik rara tersadar harusnya iya lebih bersyukur karena memiliki fisik yang lebih sempurna dari pada kakaknya.

Pada episode Jangan Bicara terdapat nasihat bahwasanya di kamar mandi dilarang untuk berbicara, yang terdapat pada scene menit 1:55 – 2:53 detik, disini nussa mengatakan bahwa dikamar mandi tidak boleh berbicara, ditambah dengan nasihat dari Umma yang mengatakan “apalagi sambil berdo’a dan berdzikir, gak boleh dilakukan di kamar mandi, soalnya setan itu paling suka di kamar mandi”. Pada episode Jangan Boros terdapat pesan dakwah bahwasanya mubadzir / boros itu temanya setan,

yang terdapat pada scene 1:21 – 1:29 dan pada scene 3:20 – 3:50 Umma menjelaskan bahwa mubadzir itu melakukan sesuatu lebih dari keperluan kita bukan mengurangi hak yang lain.

Selanjutnya, untuk mengetahui pemahaman anak terhadap apa yang disampaikan oleh film Nussa dan Rara peneliti melakukan wawancara dengan 9 anak SD yang terdiri dari 2 anak kelas 2 (Andro dan Genta), 1 anak kelas 3 (Zilli), 3 anak kelas 4 (Afhexa, Sasa dan Alika), 2 anak kelas 5 (Sari dan Reza) dan 1 anak kelas 6 (Putra). Untuk anak SD kelas 2 sampai dengan 4 peneliti perlu memberikan pertanyaan penghantar pemahaman kepada anak, dan untuk anak SD kelas 4 dan 5 tidak perlu menggunakan pertanyaan penghantar, secara langsung mereka sudah mampu memahami apa yang disampaikan oleh film animasi Nussa dan Rara.

Melalui wawancara ini dari 9 anak yang diberikan pertanyaan mengenai pesan apa yang disampaikan oleh film animasi Nussa dan Rara 5 anak SD yaitu kelas 2 sampai dengan 4 mereka tidak memahami pesan yang disampaikan oleh film animasi Nussa dan Rara dan mereka masih memerlukan pertanyaan penghantar untuk mampu memahami pesan yang disampaikan. 4 anak sisanya yang terdiri dari 3 anak kelas 5 dan 1 anak kelas 6 mereka sudah mampu memahami apa yang disampaikan oleh film animasi Nussa dan Rara tanpa diberi pertanyaan penghantar.

Table 3.4 Pertanyaan Penghantar Pemahaman Anak

Episode	Pertanyaan Penghantar	Jawaban

	Pemahaman	
Belajar Ikhlas	<ul style="list-style-type: none"> - “setelah menonton film faham nggak maksudnya”, (kelas 2-4) - “jadi ikhlas adalah memberi tanpa mengharap apa?”, (kelas 2-4) - “jadi intinya untuk episode belajar ikhlas tadi gimana?” (kelas 5 dan 6) 	<ul style="list-style-type: none"> - “tidak faham” - “imbalan”. - “kita harus membantu dengan ikhlas tidak boleh mengharap imbalan sedikit pun.”
Jangan Bicara	<ul style="list-style-type: none"> - “jadi dikamar mandi kita tidak boleh?” (kelas 2-4) - “dikamar mandi tidak boleh berbicara karna kamar mandi tempatnya?” (kelas 2-4) -di episode jangan bicara apa pesan yang 	<ul style="list-style-type: none"> - “berbicara” - “setan” - “jangan pernah bermain di kamar mandi, karena setan paling suka di kamar mandi.dan waktu buang air tidak boleh berdoa atau berbicara, buang air tidak boleh menghadap kiblat ”.

	<i>bisa diambil (kelas 5 dan 6)</i>	
Jangan Boros	<i>“pada episode jangan boros kita tidak boleh apa ?” (kelas 5 dan 6)</i>	<i>kita tidak boleh mubadzir karena mubadzir itu temannya setan dan kita tidak boleh terlalu irit karena itu dapat membuat sengsara”.</i>

Untuk episode jangan boros tidak ditontonkan kepada anak kelas 2 sampai dengan 4 karena 2 episode yang pertama di tayangkan sudah memberikan gambaran pemahaman kepada anak kelas 2 sampai dengan 4, bahwasanya mereka belum mampu memahami pesan yang disampaikan oleh film animasi Nussa dan Rara secara langsung, masih perlu pendampingan dan pertanyaan penghantar pemahaman.

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Bentuk – Bentuk Strategi Penyampaian Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara

Menurut pendapat para ahli, media audio visual yaitu media yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang mampu diterima oleh pandangan dan pendengaran. Media audio visual mampu membuat anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pembelajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik.⁴⁹ Dalam penelitian ini peneliti mengambil media audio visual film animasi Nussa dan Rara.

Film animasi Nussa dan Rara ini memberikan pengetahuan, seperti belajar ikhlas yang di jelaskan Nussa pada Rara, ketika Rara sebal dengan temannya yang tidak mengucapkan terimakasih setelah Rara mengajari cara melipat kelinci, yang dijelaskan pada episode belajar ikhlas. Memberikan pengetahuan mengenai larangan berbicara dikamar mandi, yang dijelaskan oleh Nussa dan juga Umma kepada Rara ketika Rara berbicara sendiri dikamar mandi, yang terdapat pada episode jangan bicara dan pengetahuan tentang sikap boros yang dijelaskan Umma kepada

⁴⁹ Yusmarwati, “Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu”, Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Vol 2, No 3, Mei 2018, 388, diakses 11 September 2021, jam 15:00.

Nussa dan Rara disaat Nussa dan Rara lupa mematikan Tv dan kran air, yang terdapat pada episode jangan boros.

Film animasi dapat dikatakan efektif apabila mampu membuat audien faham dengan pesan yang disampaikan oleh suatu film animasi. Penggunaan media film animasi sebagai penyampaian pesan dakwah harus mempertimbangkan baik atau tidaknya penyampaian animasi, bukan dari segi lucu dan menariknya suatu animasi. Animasi dikatakan baik apabila dalam satu frame itu lebih mengutamakan visual / prakteknya dari pada penyampaian materinya, dan dalam pergantian frame tidak terlalu cepat, sehingga anak tidak kesulitan menangkap informasi yang disampaikan, pesan yang disampaikan digambarkan secara jelas melalui gerak animasi. Pembuatan animasi dengan tujuan pembelajaran berbeda dengan animasi dengan tujuan hiburan. Animasi untuk tujuan pembelajaran dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana informasi dapat disajikan secara dinamis melalui animasi, yang kemudian mampu diproses kognitif oleh otak manusia.⁵⁰

Pada film animasi Nussa dan Rara episode belajar ikhlas itu menampilkan sedikit visualisasi / praktek dan banyak menyampaikan materinya. Dilihat dari, awal penayangan sampai akhir video, Nussa dan Rara hanya berdialog di satu tempat yaitu diruang belajar Nussa. Disana Nussa menjelaskan pengertian dan bagaimana cara belajar ikhlas, tidak

⁵⁰ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran", Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 7 Mei 2011, 45, diakses 11 September 2021, jam 07:30.

melakukan praktek dan pergantian frame. Dengan begitu video ini kurang efektif untuk menyampaikan pesan dakwah pada anak SD kelas 2 sampai 4, karena mereka belum mampu memahami pesan atau materi yang disampaikan, mereka lebih menangkap visualisasi animasi dari pada materi.

Pada film animasi Nussa dan Rara episode jangan boros ini menampilkan keseimbangan antara praktek dan juga materi, dan perpindahan framenya tidak terlalu cepat, sehingga dapat dikatakan bahwa film animasi ini efektif untuk menyampaikan dakwah pada anak. Dibuktikan dengan Umma yang menasehati Nussa dan Rara ketika Rara yang makan sambil bermain sehingga makananya tak kunjung habis, Nussa yang menyalakan TV tapi tidak dilihat, dan juga mereka lupa tidak mematikan kran air sehingga air nya membanjiri ruangan. Disitu juga Umma menjelaskan bahwa boros itu temanya setan. kemudian mereka berinisiatif untuk lebih hemat. Namun pada prakteknya mereka tidak hemat tetapi irit yang menyengsarakan, seperti Rara mematikan kran air disaat Nussa sedang mandi, dan saat Nussa memberi makan Anta kucing peliharaanya dengan mengurangi porsi makananya dari biasanya, Umma mengetahui hal tersebut kemudian datang menghampiri Nussa dan Rara dan menjelaskan arti boros yang dimaksud, yaitu dengan melakukan sesuatu lebih dari keperluan kita, bukan mengurangi hak yang lain.

Pada film animasi Nussa dan Rara episode jangan bicara ini kurang efektif untuk menyampaikan pesan dakwah pada anak, karena penampilan

visualisasinya sedikit dan banyak menyampaikan materi. Hal ini dibuktikan ketika Rara mandi sambil berbicara sendiri, kemudian setelah Rara selesai mandi, Rara dinasehati oleh Nussa dan juga Umma bahwa ketika dikamar mandi itu tidak boleh berbicara, berdzikir apalagi berdoa, dan ketika masuk atau keluar dari kamar mandi harus berdoa, karena kamar mandi itu tempatnya setan.

Film animasi Nussa dan Rara ditampilkan seperti orang dewasa. Nussa merupakan anak yang berumur 9 tahun, namun dalam bahasa penyampaian pesan dakwah sudah seperti layaknya orang dewasa, sedangkan sasaran dakwah film ini adalah anak-anak, yang mana anak lebih mudah memahami praktek dari pada sebuah penjelasan materi. Pada episode belajar ikhlas di menit ke 1:56 Nussa menjelaskan secara detail dan baik mengenai pengertian ikhlas kepada Rara, sedangkan pada umumnya anak usia 9 tahun baru memasuki fase mampu memahami apa yang mereka tangkap, belum pada fase mampu menjelaskan kepada orang lain.

3.7 Gambar Nussa menjelaskan pengertian Ikhlas pada Rara



B. Resepsi Siswa SD Terhadap Film Animasi Nussa dan Rara

Resepsi atau tanggapan anak SD setelah menonton film animasi Nussa dan Rara tidak semua sesuai dengan pesan yang disampaikan. Dari data yang peneliti peroleh 5 dari 9 anak yang menjadi eksperimen untuk menonton film animasi Nussa dan Rara tidak dapat memahami pesannya dengan baik. Kebanyakan dari mereka menonton film animasi Nussa dan Rara karena mereka tertarik dengan bentuk atau tingkah laku animasi Nussa dan Rara yang lucu, ketertarikan ini yang mendorong mereka mau untuk menonton film animasi tersebut, menonton untuk dijadikan hiburan dan menghiraukan pesan yang disampaikannya.

Daya tampung memori otak manusia mempengaruhi keefektifan penggunaan animasi. Animasi yang tidak baik membanjiri murid dengan informasi atau terlalu jelas dalam menggambarkan konsep. Jika animasi menyajikan terlalu banyak informasi dalam satu frame (ada banyak informasi penting dalam satu frame), dan pergantian ilustrasi terlalu cepat maka murid akan kesulitan mencerna informasi yang diberikan. Animasi yang terlalu jelas juga menyebabkan murid seolah-olah memahami apa yang terjadi, namun belum tentu mereka dapat menjelaskan lagi konsep yang telah dipelajari tanpa melihat ke animasi yang sama.⁵¹

Setiap anak memiliki daya pemahaman yang berbeda-beda. Anak pada usia SD tidak semuanya mampu memahami apa yang disampaikan suatu

⁵¹ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran", Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 7 Mei 2011, 46-47, diakses 11 September 2021, jam 07:30.

film animasi secara langsung. Beberapa dari mereka perlu pendampingan dan penghantar pertanyaan pemahaman. Tingkat IQ, umur dan jenjang kelas dapat mempengaruhi mudah tidaknya anak memahami suatu hal. Kemampuan daya tampung otak manusia mempengaruhi efektivitas penggunaan animasi. kemampuan memori otak, pengetahuan awal mengenai konsep yang akan dijelaskan juga mempengaruhi tingkat keefektifan animasi. Bagi anak pemula yang tidak memiliki pengetahuan awal akan cenderung lebih memperhatikan perubahan animasi yang menarik secara perseptual dibandingkan dengan pesan yang disampaikan oleh suatu film animasi.⁵²

Dari data yang peneliti peroleh menunjukkan bahwa film animasi Nussa dan Rara efektif atau tidak untuk menyampaikan pesan dakwah pada anak dilihat dari penampilan / visualisasi film yang disajikan dan juga berdasarkan daya tampung atau IQ dari seorang anak. Dikatakan bahwa animasi yang baik merupakan animasi yang tidak membanjiri murid dengan informasi. Pada film animasi Nussa dan Rara episode belajar ikhlas anak tidak memahami pesan yang disampaikan karena terlalu banyak menyampaikan materi. Sedangkan anak-anak SD kelas 2 sampai dengan 4 ini hanya tertarik dengan bentuk visualisasi animasi Nussa dan Rara bukan dari apa yang disampaikannya, maka dari itu mereka tidak memahami pesan dakwah yang disampaikan oleh film animasi tersebut.

⁵² *Ibid.*,46

Mengenai pengetahuan agama umumnya anak SD sudah mengetahui apa yang dimaksud dengan ikhlas, mubadzir dan lain sebagainya. Meskipun disekolah dasar namun mereka juga diajarkan pelajaran keagamaan. Namun pada realitanya dari hasil eksperimen peneliti menunjukkan ketidak fahaman jika ditanya tentang ikhlas itu apa, pesan apa yang dapat kita ambil itu karna anak SD lebih tertarik dengan tampilan gambar film animasi Nussa dan Rara dan tidak menghiraukan apa maksudnya. Mereka menonton hanya untuk hiburan belaka.

Pesan dakwah pada film animasi Nussa dan Rara episode belajar ikhlas disampaikan dengan menggambarkan dua anak kecil kakak beradik yang bernama Nussa sebagai kakak dan Rara sebagai adik serta Umma sebagai ibu dari Nussa dan Rara. Pada ilustrasi ini diceritakan bahwa Rara telah mengajari temanya untuk membuat kelinci, setelah itu rara merasa kesal dengan temanya karena temanya tidak bilang terimakasih namun mengejek rara bahwa kelincinya jelek, teman rara mendapat nilai lebih bagus dari pada Rara. Hal ini membuat Rara merasa kesal. Episode ini Nussa dan Rara menggambarkan tentang ikhlas, yang dijelaskan oleh Nussa bahwasanya untuk bisa ikhlas itu caranya setelah mengajarkan atau memberikan sesuatu itu tidak mengharapkan imbalan apapun, sekalipun itu ucapan terimakasih.

Pesan dakwah pada film animasi Nussa dan Rara episode jangan bicara. Pada ilustrasi ini diceritakan bahwa Rara ketika dikamar mandi ia berbicara sendiri, Nussa mengetahui hal itu, dan setelah Rara keluar dari

kamar mandi Rara dinasehati oleh Nussa dan juga Umma tentang larangan tidak boleh berbicara dikamar mandi, tidak hanya itu Nussa dan Umma juga menjelaskan larangan berdzikir apalagi berdoa dikamar mandi, karena kamar mandi tempatnya setan dan ketika masuk ataupun keluar kamar mandi harus membaca doa. Intinya dikamar mandi tidak boleh berbicara apalagi berdzikir dan berdoa.

Pesan dakwah pada film animasi Nussa dan Rara episode jangan boros. Pada ilustrasi ini diceritakan bahwa Rara makan sambil bermain yang menyebabkan makanannya tidak cepat habis, Nussa yang menyalakan TV namun tidak ditonton, serta Nussa dan Rara yang lupa tidak mematikan air kran sehingga tumpah membanjiri sebagian ruangan. Karena hal itu Umma menasehati Nussa dan Rara untuk tidak boros, karena boros itu temannya setan. Setelah mendapat nasihat dari Umma, Nussa dan Rara berinisiatif untuk lebih hemat, namun pada praktiknya Nussa dan Rara tidak hemat melainkan irit yang menyengsarakan, contohnya saat Nussa belum selesai mandi Rara sudah mematikan sanyo air dan berkata pada Nussa harus hemat, dan saat Nussa memberi makan Anta kucing peliharaan kesayangan Nussa dan Rara, mereka mengurangi jatah makanan anta yang lebih sedikit dari biasanya. Umma mengetahui hal itu dan menghampiri mereka berdua untuk memberikan penjelasan tentang arti mubadzir yang sebenarnya. Umma menjelaskan bahwa yang dimaksud mubadzir itu adalah melakukan sesuatu lebih dari keperluan kita, bukan malah mengurangi hak yang lain.

Cerita itu tidak efektif untuk anak SD kelas 2 sampai dengan 4 karena pada usia ini anak-anak belum mampu untuk memahami apa yang mereka lihat, mereka belum mampu untuk menganalisis suatu hal. Dalam menonton film animasi mereka hanya tertarik dengan gambar animasi yang ditampilkan, tidak dengan apa pesan yang disampaikan. Mereka tidak memahami apa yang disampaikan oleh film animasi tersebut Karena film Nussa dan Rara lebih mendominasi informasi atau penjelasan daripada prakteknya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

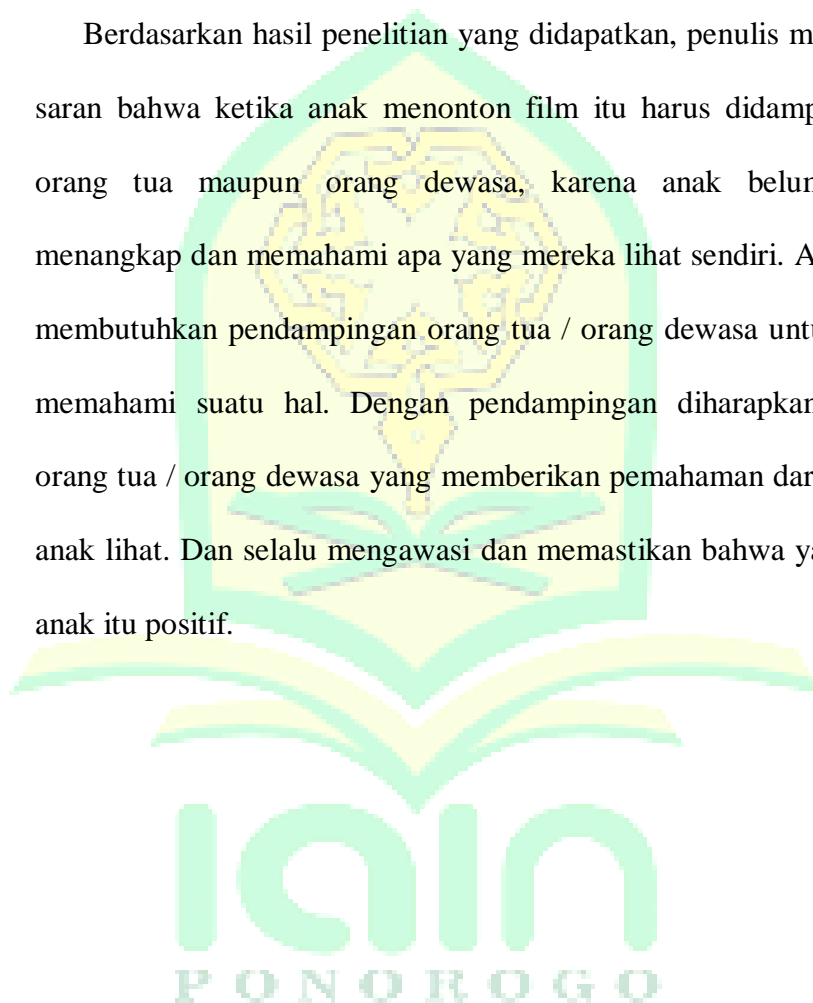
Dari hasil pembahasan penelitian ini, peneliti mengambil kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas bahwa :

1. Bentuk-bentuk strategi dakwah dalam film Animasi Nussa dan Rara, berupa dialog antara Nussa dan Rara, seperti pada episode belajar ikhlas, Nussa menjelaskan pada Rara bahwa ikhlas itu tidak mengharapkan imbalan ataupun ucapan terimakasih. Dan juga pada episode jangan bicara, bentuk strategi dakwahnya dialog antara Nussa , Rara dan juga Umma.
2. Pemahaman siswa SD terhadap film animasi Nussa dan Rara hasilnya, Film animasi Nussa dan Rara tidak efektif untuk anak SD kelas 2 sampai dengan 4, karena anak SD kelas 2 sampai kelas 4 belum mampu untuk memahami pesan dakwah yang disampaikan oleh suatu film animasi. Mereka masih membutuhkan pertanyaan pengantar pemahaman untuk memahami film animasi yang mereka tonton. Dan mereka menonton film animasi hanya untuk hiburan. Berbeda dengan anak SD kelas 5 dan 6 mereka tidak memerlukan pertanyaan pengantar pemahaman karena mereka sudah mampu untuk memahami pesan yang disampaikan oleh suatu film. Sehingga film Animasi Nussa dan Rara efektif untuk anak SD kelas 5 dan 6.

Demikian kesimpulan dari hasil pembahasan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa Dan Rara).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, penulis memberikan saran bahwa ketika anak menonton film itu harus didampingi, oleh orang tua maupun orang dewasa, karena anak belum mampu menangkap dan memahami apa yang mereka lihat sendiri. Anak masih membutuhkan pendampingan orang tua / orang dewasa untuk mampu memahami suatu hal. Dengan pendampingan diharapkan nantinya orang tua / orang dewasa yang memberikan pemahaman dari apa yang anak lihat. Dan selalu mengawasi dan memastikan bahwa yang dilihat anak itu positif.



DAFTAR PUSTAKA

Suwandi, Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA,2008.

Arikinto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Ilahi, Wahyu. *Komunikasi Dakwah* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2010.

Soyomukti, Nurani *Pengantar Ilmu Komunikasi* . Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. 2012.

Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 1998.

Liliweri, Alo. *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*. Yogyakarta : Pusataka Pelajar. 2007.

Ishaq, Roping el. *Ilmu Dakwah*. Malang : Madani. 2016.

Hasan, Mohammad. *Metodologi dan Pengembangan Ilmu Dakwah*. Surabaya : Pena Salsabila. 2013.

Nasrullah, Rulli. *Teori dan Riset Khalayak Media*. Jakarta: Kencana.2019.

Skripsi

Fadhil, Muhammad Iqbal Ridho. Skripsi : *Pesan Dakwah dalam Animasi Film Omar dan Hana Analisis Framing Robert Entman*. Lampung : UIN Lampung. 2020.

Sukandi, Wandra. Skripsi. *Pesan Dakwah dalam film pendek Cinta Bagi Semesta Oleh Makker Muslim di Youtube tentang Islam dan Terorisme*. Mataram. Universitas Muhamadiyah Mataram 2020.

Haq, Zihni Ainul. Sekripsi. *Pesan Dakwah dalam Media Sosial Youtube Nussa Official-Nusaa: Cintai Mereka Analisis Semiotika Roland Barthes*. 9. Ponorogo: IAIN PONOROGO 2020.

Jurnal

Widiani, Lusiana Surya dkk. “Penerapan Media Film sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah,” *Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, Vol.7 No. 1, 2018.

- Anisti. Komunikasi Media Film Wonderful Life. Pengalaman Sineas tentang Menemukan Tema Film. *Jurnal Komunikasi*. Vol.VIII No. 1, Maret 2017.
- Rachman, Arief. dan Ismi Nadiyah. *Dakwah Melalui Film Animasi*. Orasi Jurnal Dakwah dan Komunikasi. Vol. 9 No. 2. November 2018.
- Rijali, Ahmad. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17 No. 33. Januari-Juni 2018.
- Prasanti, Ditha. "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan". *Jurnal Lontar* Vol. 6 No 1 Januari-Juni 2018.
- Erawati, Irma dkk. *Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*. Jurnal Office Vol. 3 No. 2017.
- Purnasiwi, Rona Guines dan Mei P Kurniawan. *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking*. Jurnal Ilmiah DASI Vol. 14 No. 04 Desember 2013.
- Utami, Dina. *Animasi Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 7 Mei 2011.
- Mubasyaroh. *Film Sebagai Media Dakwah Sebuah Tawaran Alternatif Media Kontemporer*. Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam Vol. 2 No. 2 Juli-Desember 2014.
- Bujuri, Dian Andesta. *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Literasi Vol. IX No. 1 2018.
- Slamet. *Efektifitas Komunikasi dalam Dakwah Persuasif*. Jurnal Dakwah. Vol X No 2. Juli-Desember 2009.
- Yusmarwati. *Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu*. Jurnal PAJAR Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau. Vol 2. No 3. Mei 2018.
- Aslamiah, Suaibatul dan RitaVinolia Aruan. *Persepsi Anak Terhadap Pesan Dalam Film Kartun Upin & Ipin Di Kalangan Anak Sd Negeri 040 Huta Godang Muda. Kecamatan Siabu. Kabupaten Mandailing Natal*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi. Vol. 5 No. 1. April Tahun 2020.

Internet

Hadi, Abdul. Mengenal Nussa Animasi Indonesia di Trans TV Selama Ramadan dalam <https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/mengenal-nussa-animasi-indonesia-di-trans-tv-selama-ramadan-eUbX>.

Azly, Faisal Hamid. *Pesan Dakwah dalam Film Animasi Adit & Sopo Jarwo Studi Analisis Framing Teori Framing Robert Entman*. <http://e-repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3410>.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Nussa_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Nussa_(film))

